Mensile - Anno II - N. 15

CBM 64

HIT PARADE

1 Tunnels
2 Sine H2
3 Eons
4 Base mineraria
5 Allerogia
6 2ª Guerra Mondiale
7 Raid 3000
8 Poni Spedizioni
9 Regata
10 Ice War
11 Mr. Hawk
12 Lester
13 Bicycle
14 Patrol
15 Sphere
16 Duello del Far West
17 Arrembaggio
18 Around
19 Join Beepy
20 Suzuky
21 Kaiky Way
22 Susy
23 Bomber
24 Dark Paths
25 Trafugator
26 Compositore
27 Pietà
28 Private eye
29 Blue Thunder
30 Rebel Robot

FAST LOADING "BITURBO"

TOP DISK

DUE FACCIATE CON LA MIGLIORE PRODUZIONE MONDIALE

DUE FACCIATE PIENE DI COMBATTIMENTI E STRATEGIA BELLICA

64 FLOPPY SIMULATOR

DA NON PERDERE!

SPORT E MISTERO

Se non vi bastano trenta bellissimi giochi allora non sappiamo più cosa darvi per farvi divertire. Nel caso però che preferiate ogni tanto tirare il fiato dal gioco e dal movimento del joystick allora abbiamo pensato di farvi scoprire come "girano" alcuni tra i giochi più gettonati del momento. Il primo è World Games, otto maniere di interpretare lo sport.

Poi vi buttiamo nel misterioso castello di Warlock. Quindi vi facciamo tremare di paura con Terror of the Deep e infine vi diamo un po' di... ginger con lunghe smotorate. Nel senso che vi presentiamo tre giochi creati per i patiti della moto. Il 64 diventa una Honda e il Joystick una sfrecciante moto che ha la tendenza ad andare fuori strada. Stringete anche qui il cinghino del vostro casco e occhio!

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

TUNNELS

Siamo nel 2008 e nel laboratorio di fisica nucleare si stanno verificando degli esperimenti. Ma per un incidente due mondi paralleli vengono in collisione e gli oggetti delle due dimensioni passano da una parte all'altra. Il tuo scopo è sistemare gli oggetti nel punto inverso e combattere il nemico della dimensione ostile. Ma per trasferire gli oggetti dovrai prima stabilizzarli attivando la nube brillantante che ti permetterà di trasferire cose da un universo all'altro nello stesso stato. Sullo schermo avrai l'indicazione della tua forza (barra rosso verde al centro) che viene diminuita anche entrando in contatto con le particelle dentro il ciclotrone; l'indicatore del tempo universale; il display di sinistra indica gli oggetti che stai portando (la luce in alto indica se l'oggetto è nel giusto Universo, quella in basso se è positivo in Universo negativo o viceversa, tutte e tre devono comunque diventare verdi); la finestra di destra indica il numero di stanze stabili nell'Universo. Riuscirai a sistemare tutto nel modo corretto e staccare le tue dimensioni?

JOYSTICK PORTA 2

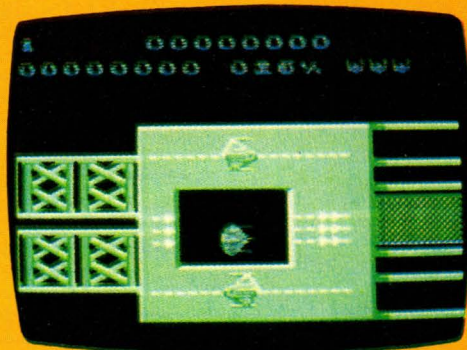
JOY IN BASSO + FUOCO	prendi oggetti
SPAZIO	lascia oggetti
FUOCO	usa la nube brillante entra nel tunnel

SINE H2

Il pianeta Sine H2, un mondo pacifico simile alla Terra, è sottoposto ad un intensivo attacco dai pontetissimi vecchi nemici spaziali, abitanti della galassia. Cosmon e i suoi abitanti rischiano di essere completamente annientati dagli amebici guerrieri di Cosmon. Voi potete salvarli e per questo motivo avete appena lanciato un nuovo prototipo di caccia iperspaziale. L'intera galassia aspetta il vostro duello mortale contro i nemici del vostro pianeta. Il vostro obiettivo è la distruzione della super-fortezza, per raggiungerla dovrete impossessarvi delle capsule energetiche che troverete sul vostro percorso per aumentare la potenza del vostro veivolo. Dovrete sopportare i continui attacchi da parte dell'astronave nemica, ma per ogni fase dovrai anche distruggere un essere alieno. Ricordate che l'armamento della vostra navetta è insufficiente, ma potrete rimpiazzarlo attingendo a quello nemico. Non dimenticate dovrete vincere, perché siete l'ultima speranza per la gente di Sine H2

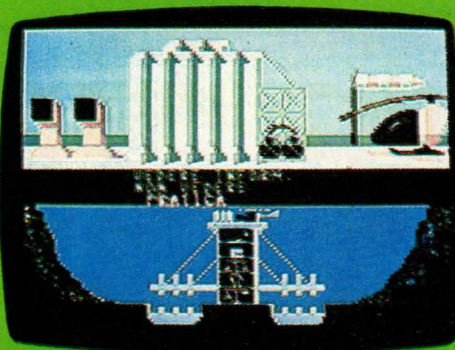
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	numero piloti
Q	fine gioco
P	pausa
M	musica sì/no
RETURN	fuoco
Z	sinistra
;	alto
X	destra
/	basso

EONS

Dopo due secoli di tregua sorretta dall'equilibrio delle forze i dominatori di Eons costruirono una potentissima macchina da guerra capace di trasportare in breve tempo e in ogni luogo un immenso esercito dotato di sofisticatissime armi.
In breve tempo essi riuscirono ad impradonirsi della metà dei mondi della confederazione avanzando inesorabilmente. Fu a questo punto che i confederati misero a punto una nave da battaglia unica in grado di attaccare e distruggere la superpotente fortezza nera. Raggiunto l'obiettivo si tratterà dunque di smantellare pezzo a pezzo la poderosa ammiraglia superando nel contempo la strenua difesa dei caccia di appoggio nemici.

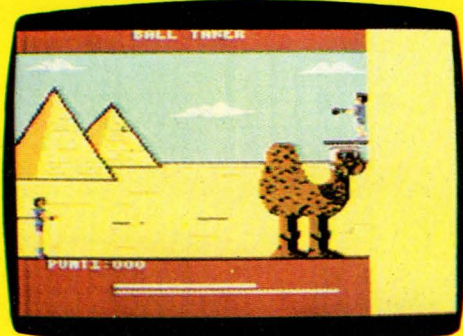
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BASE MINERARIA

Una importante base di ricerca mineraria rischia di essere distrutta da una serie di frane. Queste sono causate dalle vibrazioni trasmesse al terreno da un impianto di mArtelli pneumatici installato per la costruzione di un ponte. Unica possibilità per disattivare tale impianto è quella di azionare una leva in oro zecchino che però è andata distrutta.
Vostro compito è proprio costruire una nuova leva per salvare la base! Per far ciò, prima di tutto, dovete cercare le d'oro che sono sotterrate lungo le sponde del fiume. La ricerca è facilitata da un cerca metalli elettronico che vi consentirà l'individuazione delle pepite (n.b. il cerca metalli si trova al primo piano della base); inoltre avete a disposizione un sacco per la loro custodia. Ricordatevi che una frana provocherà l'immediata perdita di entrambi! Il numero di pepite sotterrato è visualizzato nell'angolo in basso dello schermo. Le pepite da utilizzare per la fusione della nuova leva devono essere purissime e di un certo peso (esistono infatti diverse taglie di pepite, ma solo quelle da 10, 20, 50, 100 vanno bene). Il controllo di purezza e la pesatura vengono effettuati al secondo piano. Attenzione perché se butterete nel forno anche una sola pepita con grado di purezza sbagliato perderete l'intero carico! Il forno fusorio va riscaldato al di sopra dei 1000 C'', infatti l'oro fonde a 1063 C'' e la colata si ha a 1120 C''. Se avrete eseguito con cura ed attenzione tutte le varie fasi sarete in grado di realizzare la nuova leva per disattivare i terribili martelli.
Ricordatevi che le pepite si trovano solo fuori dalla base e che l'uscita si trova al piano terra di fronte all'ascensore (posizionatevi tra i due ascensori e tirate la leva del joystick verso di voi).

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	per saltare/per prendere oggetti
C =	fine partita
RUN/STOP	punteggi

ALLEGORIA

Ecco a Voi una versione di giochi senza frontiere per il vostro CBM-64. Il gioco consiste nell'affronare 5 gare più una sesta che verrà giocata a turno da un solo giocatore contro tutti i suoi avversari e naturalmente dovrete sempre fare il meglio nel minor tempo possibile. Le gare sono le seguenti:

Schiscio: un peso è sospeso sopra 6 crateri e un brontosauro apparirà a caso in una di queste buche. Scopo del gioco è colpire il brontosauro, in questo caso una piccola immagine apparirà sullo schermo e avrai vinto quando avrai completato la fila.

Torte volanti: due uomini con un'altalena e un martello catapultano degli sformati cremosi oltre il muro. Tu, il cameriere, dovrai raccogliere gli sformati sul tuo vassoio e portarli alla destra dello schermo. Attento a non farli cadere o il terreno diventerà scivoloso.

Ball Taker: alcune palle vengono fatte rotolare dalla gobba di un cammello e tu dovrai raccoglierle. Sembra facile, vero? Ma provate a farlo legati da un elastico che vi tira indietro.

Evacuate: 4 persone penzolano da una corda di una nave e ognuna deve atterrare in una ciambella di salvataggio. Le ciambelle sono di colore diverso a seconda dei punti.

Vermi a gogò: due polli in un campo e cercano di beccare dei vermi da alcuni buchi nel terreno. Uno è controllato dal computer e uno da te. Cerca di raccogliere i vermi e portali uno alla volta al vassoio negli angoli dello schermo.

Corsa ostacoli: dovrai correre o saltare il più lontano possibile evitando vari oggetti che ti verranno incontro. Il computer guiderà un identico corridore nella metà in basso dello schermo e tu dovrai ottenere un punteggio migliore. Sullo schermo apparirà naturalmente il nome della squadra e del gioco da disputare e il punteggio finale verrà indicato di volta in volta sulla parte bassa dello schermo.

JOYSTICK PORTA 2

1/2	fine gioco
F1	musica sì
F3	musica no
Q	giú
A	su
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	fuoco

2ª GUERRA MONDIALE

Pacifico centrale 1942.... la battaglia di Midway fu una delle battaglie decisive della storia, un cataclisma che cancellò d'un colpo la schiacciante superiorità aeronavale dei giapponesi, fattore essenziale per una vittoriosa prosecuzione della guerra negli immensi spazi del Pacifico. I giapponesi perdettero più della metà delle loro forze aeronavali! Da quel momento in poi furono costretti alla difensiva. Ora, a distanza di 40 anni, grazie al vostro computer, potete rivivere quegli storici avvenimenti, il tutto manovrando un semplice joystick. Infatti, eccovi imbarcati a bordo della portaerei Enterprise come pilota di bombardieri della marina americana!

Vostro compito è combattere le forze aeree giapponesi: ben presto vi accorgerete di come sia difficile salvare la pelle in quell'inferno!! Infatti basta un solo attimo di disattenzione per essere irrimediabilmente abbattuti senza pietà. Ricordatevi che passando sopra il «POW» aumenterete la vostra potenza di fuoco. Purtroppo i vostri ordini prevedono la partecipazione a ben 24 missioni di guerra (sempre più rischiose)! Riuscirete in questa storica impresa?

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

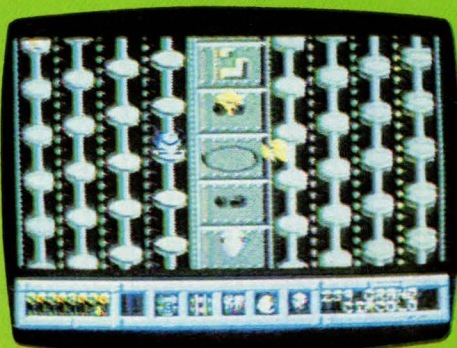
SPARO	inizio partita
SPAZIO	giro della morte (ruota)
RESTORE	fine partita

RAID 3000

Siamo nell'anno 3000: in una lontana galassia le forze di CETI ALFA 6 cercano di mantenere l'indipendenza del proprio pianeta seriamente minacciato da temibili alieni. Alla guida di un veloce mezzo da combattimento dovrete duellare contro pattuglie di astronavi e temibili droidi che puntano decisamente contro di voi! Se nelle prime fasi della battaglia le astronavi vi sembreranno poche non allarmatevi perché in breve tempo vi troverete assediate da centinaia di mezzi aliene sempre più agguerriti! Ed è prorpio allora che dovrete impegnarvi a fondo facendo un frequente utilizzo del laser (che non ha limitazioni di uso). Una lunga serie di imprevisti vi attende ma solo la vostra abilità ed il vostro coraggio potranno salvare il vostro pianeta!

JOYSTICK PORTA 1 OPZIONALE

SPARO	inizio partita/fuoco
SPACE BAR	inizio partita/fuoco
1	su
FRECCIA SX	giú
CTRL	inversione oraria
2	inversione antioraria

PONI SPEDIZIONI

Sei un operatore della compagnia Poni Spedizioni e al controllo di un droide devi distribuire pacchi ed importanti documenti. La vita di un operatore non affatto facile in quanto nel compiere il suo lavoro deve vedersela con le altre compagnie e con dei veri e propri pirati sempre pronti a derubare pacchi preziosi. Il sistema di trasporto usato dai droidi consiste in 15 corridoi interconnessi da stanze di congiunzione; su entrambi i lati dei corridoi ci sono dei nastri trasportatori che permettono di muoversi velocemente, mentre sul corridoio centrale ci sono alcuni ascensori che conducono agli uffici delle varie compagnie, alle stanze di informazione, alle stanze di unione ed ai garages. Negli uffici delle varie compagnie si ritirano e si consegnano i vari pacchi, mentre nei garages si può fare rifornimento di energia e riparare o sostituire delle parti di droide danneggiate. L'obiettivo del gioco è viaggiare attraverso la rete di spedizione, raccogliere i pacchi e consegnarli ai loro destinatari. All'inizio del gioco il tuo droide ha un equipaggiamento standard, ma più avanti è possibile comprare dei meccanismi addizionali che faciliteranno i movimenti. L'equipaggiamento base consiste di:

- un pieno di energia
- razzi per muoversi in avanti
- sistema automatico allineamento piattaforma (SAAP) senza il quale si consuma energia per non cadere
- unità di centramento automatico piattaforma (UCAP) senza la quale si consuma molta energia
- rotatore con il quale si gira il droide nel senso di marcia
- difesa standar che protegge dalle collisioni
- unità di navigazione che visualizza la posizione del droide.

A questi si possono aggiungere:

- motori per le altre direzioni
- tubo per avere maggiore potenza
- schermi di vari tipi per difendersi dall'attacco dei pirati, anche se ogni schermo ha il suo punto debole.

Il gioco incomincia nella stanza di interfaccia droide nella quale è possibile modificare alcuni parametri. Il controllo del droide, in qualsiasi stanza, avviene attraverso un menù rappresentato da un cubo con 8 scelte per ogni faccia. Le facce del cubo hanno diversi significati a seconda della stanza in cui si trova il droide; quelle più importanti sono le seguenti.

- Destinazione oggetti: su di essa è visualizzato qualsiasi elemento trasportato selezionando il quale si ottiene l'indirizzo del destinatario.
- Uscita: su di essa sono visualizzate le varie uscite verso un determinato corridoio; attenzione che quest'ultimo può

(segue a pag. 8)

PONI SPEDIZIONI

anche essere interrotto ed una caduta costa un droide; per rientrare in una stanza bisogna posizionarsi sull'ascensore, tenere premuto lo sparo e dirigersi verso il basso.
- Modifica linea di stato: su di essa sono visualizzate le varie parti del droide e due frecce con le quali è possibile scorrere la linea di stato (in basso al centro). Quest'ultima consente di tenere sotto controllo solo 6 delle 11 parti che compongono il droide con la convenzione che le icone lampeggianti indicano la presenza di un guasto riparabile mentre quelle rosse indicano un danno irrimediabile. Per sostituire una delle icone di questa linea di stato bisogna dapprima posizionarsi su quella da togliere e poi scegliere la sostituta sulla faccia del cubo.

JOYSTICK PORTA 2

Q..*	sú
A.. =	giú
SHIFT SIN. ..CRSR	alternativamente sinistra/destra
1 .. DEL	sparo
SPARO +	
DIREZIONE	per muovere cubo
DIREZIONE	per posizionarsi sulla scelta
SPARO	per confermare scelta

WARL

IL CAS

DEL MI

Da un secolo o due, le cose nel Mondo Caduto vanno benone. Essendo i signori di tutti gli orrori, avete saputo ricoprire con estrema facilità la carica di Doomlord. Ora però l'armata della Luce, condotta da quell'intrigante del Mago della Luca, comincia a darvi fastidio. Non solo questa molesta congrega di bonaccioni ha penetrato le difese del vostro castello, Doomrock, ma ha anche avuto la sfacciataggine di convertire alla Luce gran parte dei vostri perfidi servitori! Così non va: bisogna fare qualcosa prima che sia troppo tardi!
E quindi, ora l'armata della luce e metà dei vostri demoni redenti vi danno la caccia e vorrebbero scacciare una volta per tutte la tenebra del Mondo Caduto- che razza di idea! Insomma, dovrete afffrontare da soli le forze del bene.
Fortunatamente avevate già sentore di cosa stava accadendo, e quindi avete disseminato per il castello certe pozioni che vi servono a mutare dall'una all'altra delle vostre tre forme, a secondo del colore della bottiglia. Dal guerriero che siete ora, potreste tramutarvi in un troll o in un goblin, sempre con poteri e con punti deboli diversi. La differenza tra i tre stati sta nel diverso dosaggio tra la vostra forza fisica e i vostri poteri magici. Ma dove avete lasciato la Sfera del Potere, con cui potreste fare in polpette il Mago della Luce?
Warlock è una simpatica avventura in cui dovrete accompagnare il Doomlord in giro per il suo castello alla ricerca della Sfera, con la quale affronterete poi l'avversario. Quasi tutto lo schermo di **Warlock** è occupato da alcune delle ambientazioni del castello, ma

.OCK

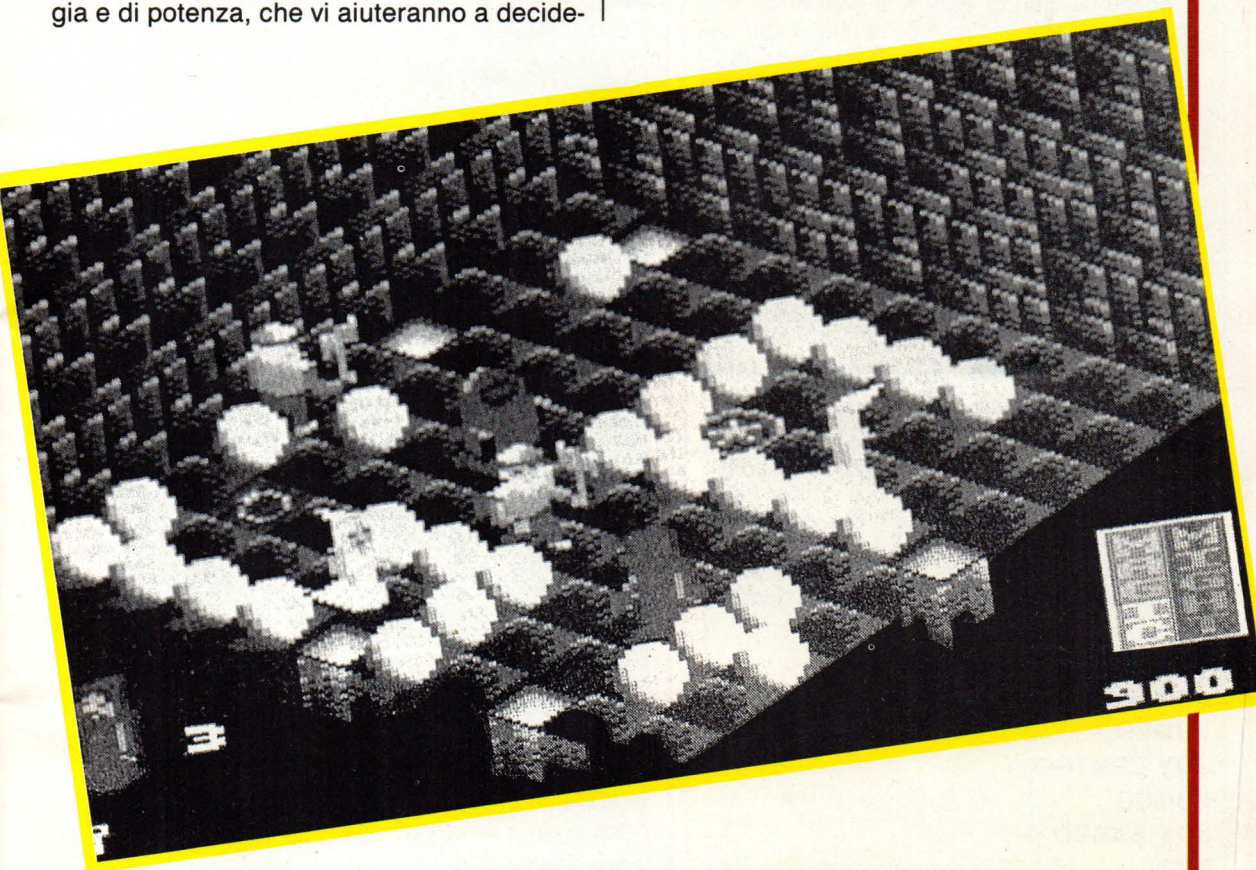
TELLO

STERO

l'intervallo tra uno schermo e l'altro è ancora un po' lento. L'effetto però è suggestivo: si ha la sensazione di essere in una tetra segreta scavata in profondità nel granito. A volte può essere difficile accorgersi di dove sono le uscite. In fondo allo schermo ci sono l'inventario, le vite che vi rimangono e gli indicatori di magia e di potenza, che vi aiuteranno a decidere se battervi o se battere in ritirata alla ricerca di qualcosa che vi dia energia.

Le sale del castello sono spesso divise da pareti di blocchi di pietra, ma a volte questi blocchi si possono distruggere per poi passare dall'altra parte. Per andare ai piani di sotto si passa dalle botole, e per tornare su si entra in un pentagono. Ci sono altri luoghi che fungono da teletrasporti verso altre zone del castello, ma badate che non sempre si può tornare indietro.

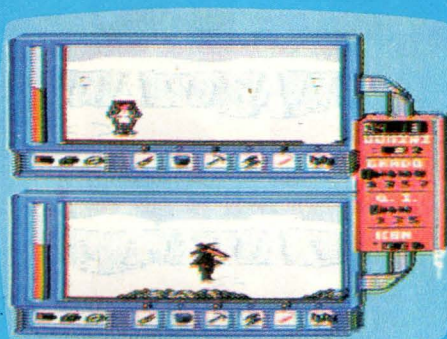
Ci sono in giro parecchi oggetti in grado di migliorare i vostri livelli di forza e di magia, ma di ciascuno di essi bisogna scoprire la funzione specifica. Alcune sale sono chiuse e per entrarvi occorre la chiave... solo che subito si richiudono, e per uscire occorre una seconda chiave! Ci sono però anche delle porte ''normali''!

Con una buona grafica, comandi semplici (via joystick o tastiera) ed una colonna sonora dignitosa, **Warlock** è un nuovo successo per The Edge, una casa che si è già distinta per la propria professionalità.

REGATA

Ecco a Voi una realistica e potente realizzazione di una regata tra imbarcazioni a vela di 12 metri. In questa gara sono necessarie tutta la determinazione e l'abilità per vincere. Ci sono 3 livelli di difficiltà, la scelta del tipo di sfida e la possibilità di giocare da soli contro il computer o con un amico. Il demo vi mostrerà una serie di schermi del gioco e nelle partite con un solo giocatore avrete l'opportunità di fare pratica di vela. Rammentate che la joystick è il vostro equipaggio e che la pratica fa perfetti, mentre il successo deriva da ripetute prove e dall'imparare dai propri errori. Prima di iniziare la gara dovrete scegliere se essere lo sfidato o lo sfidante e rammentate che nel gioco esistono tre ruoli:
timoniere, dirige la barca (joystick a destra = timone a tribordo, a sinistra = timone a babordo), *scelta delle vele,* premendo il fuoco con la joystick in basso o in alto potrete scegliere tre differenti tipi di vele a seconda della velocità e dell'inclinazione del vento; *addetto all'ancora*, per far alzare l'ancora ruotate la joystick in senso orario, per farla abbassare in senso antiorario. Ma visto che la teoria è utile, ma la pratica è un'altra cosa, dimostrare cosa sapete fare cimentandovi in gare che saranno sempre più appassionanti.

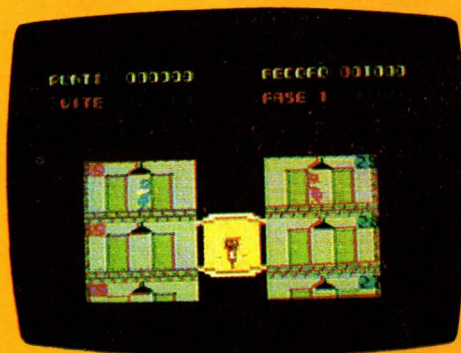
JOYSTICK PORTA 1/2

JOY AVANTI + FUOCO	scelta vele
JOY CENTRO + FUOCO	timoniere
JOY BASSO + FUOCO	addetto ancora

ICE WAR

Dopo due mesi di affannosa ricerca sulle tracce di un insoluto mistero, sei arrivato al Polo Nord, dove, secondo le tue informazioni, si nasconde il misterioso obiettivo delle tue fatiche. Ma qui, con sgomento, ti accorgi di essere stato preceduto da una spia avversaria decisa a batterti sul tempo. Da solo contro un tuo avversario o il tuo CBM-64 dovrai ingegnarti per sopravvivere sia alle intemperie che alla fame e ai trabocchetti del tuo nemico. Troverai indicazioni che dovrai decifrare o oggetti da usare in modo intelligente e costruttivo sia per sopravvivere sia per raggiungere il successo della missione.

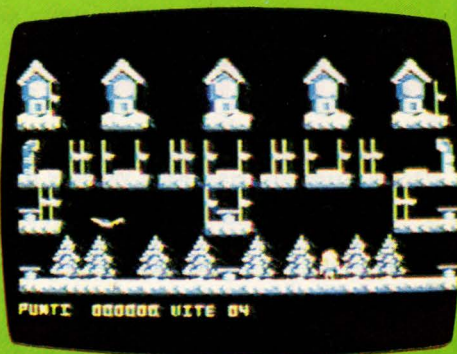
JOYSTICK PORTA 1

F5	fine gioco
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco

MR HAWK

Il perfido Mr Hawk ha nascosto i piani per la distruzione di Los Angeles nel suo grattacielo, dentro alcune stanze con la porta rossa. Tu sei stato paracadutato sul tetto del grattacielo di notte e dovrai introdurti all'interno dell'edificio per ritrovare i piani, recarti al pianterreno, prendere l'auto e scappare. Ma il grattacielo è sorvegliato da guardie armate che cercheranno di rendere il tuo compito pericoloso e molto difficile. Usa gli ascensori colpisci a colpi di karate i tuoi avversari. Se per spostarti da un piano all'altro, spara e colpirai le luci avrai un bonus e se riuscirai a colpire dei nemici al buio dei punti extra. Ricorda che più vicino sarai alla soluzione e più le guardie ti staranno addosso agguerrite.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

LESTER

Proiettato da un macabro sortilegio Lester, il barone rampante, è finito nel misterioso paese dei campanelli riconoscibili in quanto contrassegnati ciascuno da una bandierina. E qui,come predetto dalla profezia, egli dovrà far tintinnare tutti i campanelli per poter ritornare alla normalità nel suo mondo. L'impresa non sarà facile e dovrà essere costellata da acrobatici salti, non sempre attutiti dalle piante, e da vertiginose corse su palle di cannone. Per complicargli la vita il povero Lester dovrà anche accuratamente evitare il tocco mortale di Gardenia, la perfida arpia, guardiana di questo magico paese.

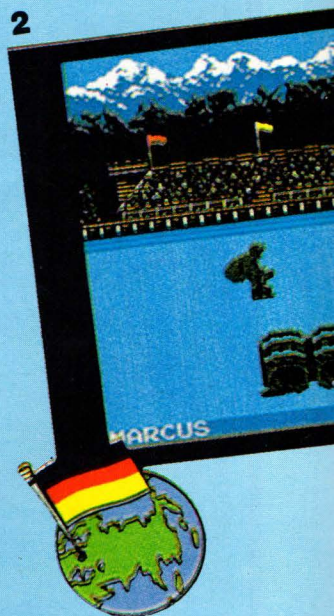
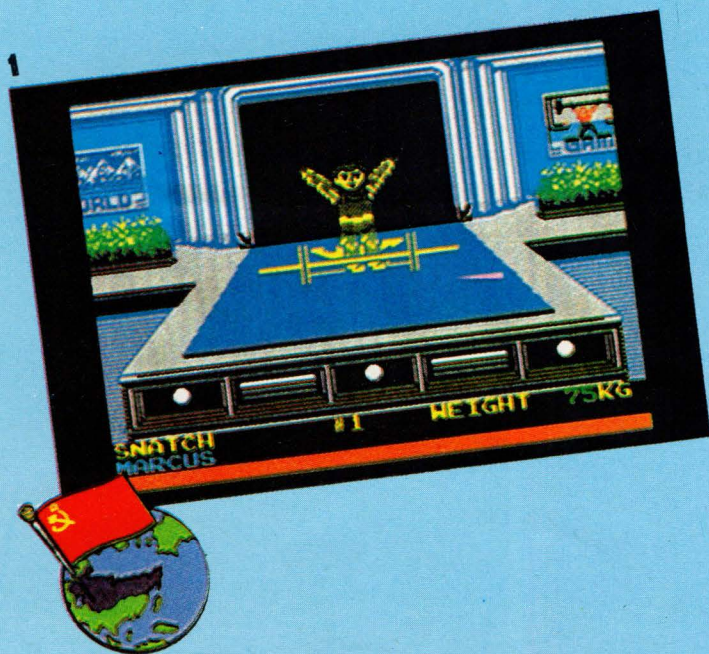
JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	per partire e reset

8 MAGNIFICI SUPER GIOCHI

WO
GAM

Dopo **Summer games** e **Winter games**, ecco **World games,** l'ultima simulazione sportiva della Epyx: andrete di continente in continente per gareggiare nelle specialità più folli e difficili, e in alcune di esse potrete anche scoprirvi campioni del mondo!
Com'era prevedibile, il gioco è a caricamento multiplo, e il menu iniziale fornisce una quantità di opzioni. Invece di buttarvi subito a competere in tutte le gare, vale la pena di passare un po' di tempo nel modo "allenamento". Si può partecipare a una sola o a tutte le gare, e inoltre si può giocare con un massimo di altri tre concorrenti.

RLD

MES

World games è all'altezza dei suoi predecessori: ogni specialità è stata programmata con cura e con una grafica e una meccanica di gioco di buon livello. Di diverso (e di meglio) c'è ora il fatto che oltre a lavorare sodo di yojstick bisogna anche usare il cervello.

1) Eccoci in Russia, la patria dei megasollevatori di pesi- però niente paura: sono giganti dai piedi d'argilla, e potreste anche aggiudicarvi l'oro! La specialità si suddivide in due gare, lo strappo e il sollevamento vero e proprio, e dovrete riuscire nella prima per passare alla seconda.
2) Traversati gli Urali, eccoci in Germania, alle prese con lo sport tricentenario del salto dei barili, in cui dei pazzi muniti di pattini da ghiaccio saltano al di sopra di un dato numero di barili. Per saltare, premete il pulsante di fuoco, e tirate il joystick verso di voi per atterrare- sempre che riusciate a superare i barili!
3) È fin dal 1840 che i taglialegna del Canada praticano il rude sport della danza sui tronchi. Si gioca con un altro concorrente (o col computer) in piedi su un tronco trasportato dalla corrente di un fiume: il concetto è di far

rotolare il tronco su sé stesso in modo da far cadere in acqua l'avversario. Chi finisce in acqua ha anche l'amara sorpresa di essere inseguito da uno squalo affamato! Cercate di cambiare all'improvviso la direzione del tronco e poi di farlo girare nel senso che farà cadere l'avversario.

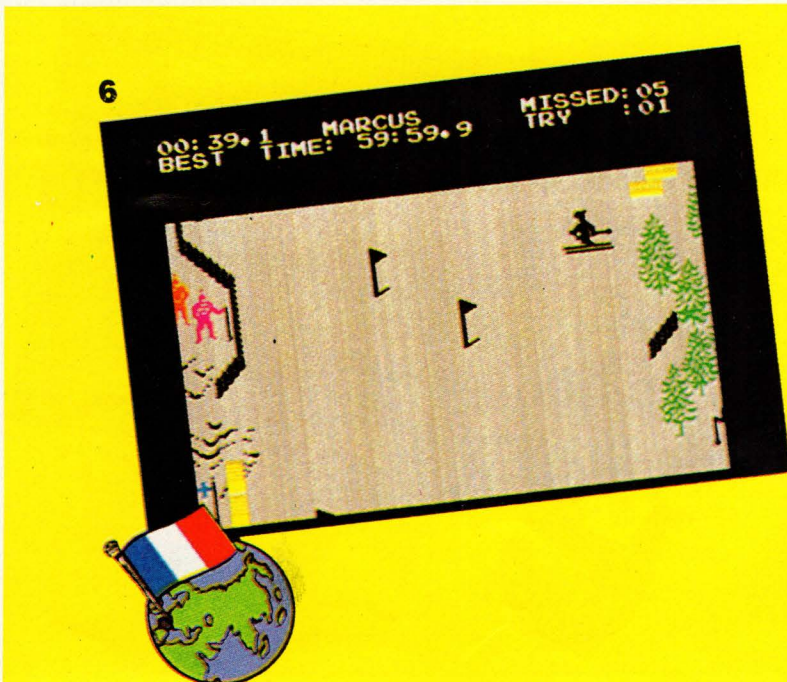
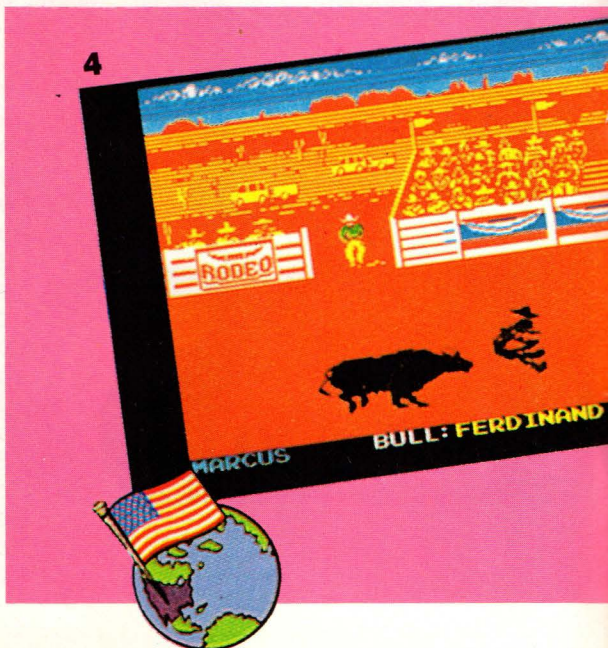
4) E passiamo a Dallas per la cavalcata del toro- uno sport davvero folle! Non solo bisogna controllare un toro scorbutico che corre, si impenna, si inchioda e gira su sé stesso, ma anche cercare di prevederne le mosse e reagire di conseguenza. In questo caso, l'allenamento non è solo utile, ma vitale. Per fortuna, nel modo allenamento è un altro giocatore a controllare il toro.

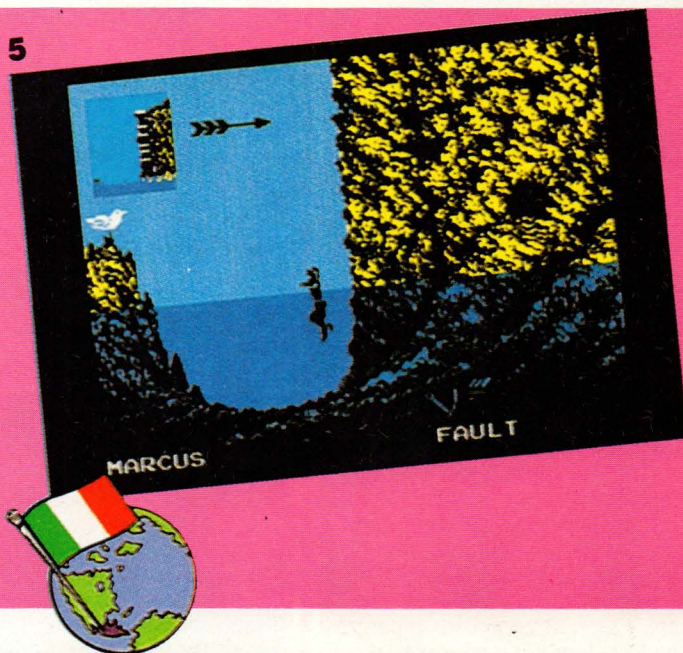
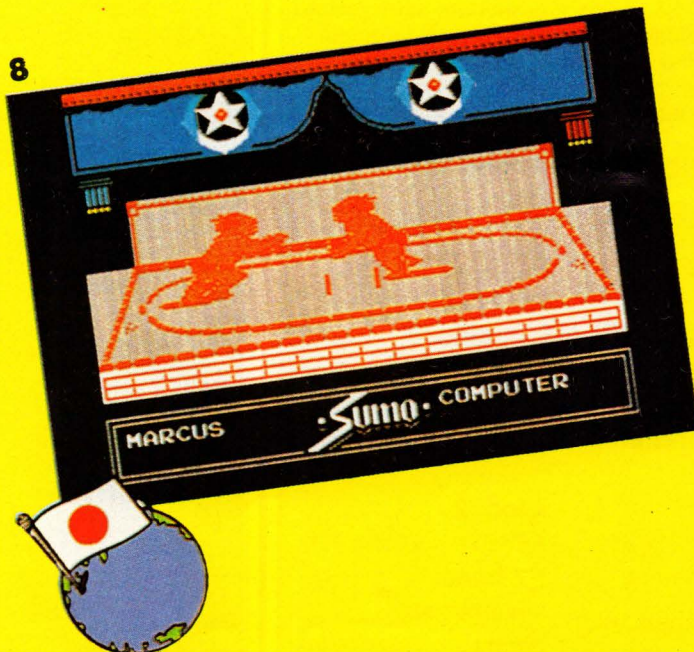
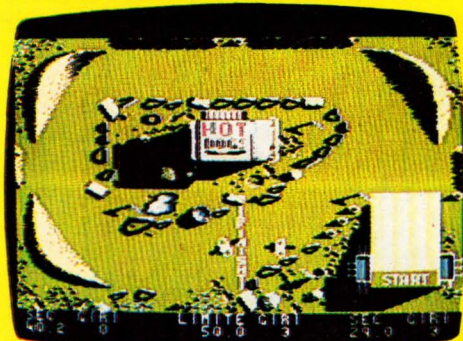
5) Ed eccoci in Messico, ad assistere alla gara di tuffo dalla scogliera di Acapulco. Restare uccisi non è strettamente necessario, ma certo ci vuole un po' di pratica! Se volete evitare di schiantarvi sugli scogli, tenete la schiena incurvata più che potete e poi tornate rapidamente in superficie.

6) Lo slalom (che si disputa in Francia) ricorda un po' **Horace goes skiing**, ma la grafica e la meccanica di gioco sono ben superiori. Divertentissimo.

7) Giunti in Scozia, indossate il kilt e dedicatevi allo sport del lancio del tronco... che non è roba da ridere! Se non effettuate bene il lancio, il tronco vi ricadrà sul piede, mentre se non gli date abbastanza velocità ed inclina-

6

7

zione vi ricadrà addosso conficcandovi nel terreno. Perché il lancio sia valido, il tronco deve capovolgersi completamente su sé stesso.
8) Ed eccoci in Giappone per la gara di Sumo: si può giocare contro il computer o contro un avversario (che dovrete mettere con le spalle a terra oppure proiettare). In realtà, le mosse sono tecniche di judo elementari. Più saranno rapide le vostre reazioni, più sarà alto il vostro punteggio e più breve sarà l'incontro.

5

8

BICYCLE

La primavera si sta avvicinando e con essa la bella stagione. Con l'avvento delle giornate soleggiate e più calde si riaprono i battenti a tutti gli sport che abbisognano del bel tempo, o per lo meno sono più piacevoli in questo caso. Ecco allora che abbiamo preparato per voi un nuovo simulatore nel quale potrete cimentarvi da soli contro il computer o contro il vostro amico preferito in agguerrite e avvincenti gare di bicicletta da cross. A bordo del vostro ciclocross su uno sfondo di cielo azzurro dovrete percorrere delle piste irte di sassi, salite, discese e naturalmente pozze di acqua con realistico effetto per ogni giocatore. Le colline disseminate sul tracciato hanno diverse pendenze e perciò dovrete impratichirvi bene prima di sfidare qualcuno. Sullo schermo vengono indicati il numero dei giri e il tempo ancora a disposizione.

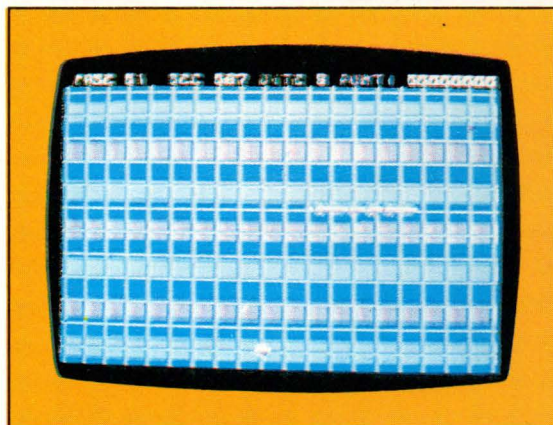
JOYSTICK PORTA 1 = gioc. 1
A replay
JOYSTICK PORTA 2 = gioc. 2
FUOCO frena
TASTI

Gioc. 1	**Gioc. 2**
S	**F5**
Z	**F7** frena
C=	sinistra
shift	destra

PATROL

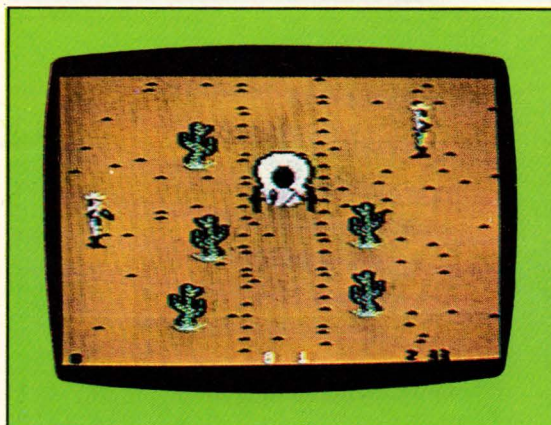
Sono trascorsi parecchi anni da quando la Terra si è annessa alla Confederazione e tutto sembrava filasse liscio. Ma purtroppo un giorno dei barbari alieni si sono infiltrati nel campo di difesa terrestre e si sono impadroniti delle residenze governative di diverse province. Tu, a bordo della tua navetta da ricognizione superattrezzata, sei stato incaricato, come moderno sceriffo, di rincorrere per i vari corridoi e i piani degli edifici questi perfidi alieni, distruggendoli tutti prima di passare all'edificio successivo. Ma stai molto attento, perché per fermare la tua avanzata, alcuni alieni fantasma lasciano alle loro spalle delle pericolose mine, che ostacolano il tuo cammino, distruggendoti se le toccherai, e che invece tu dovrai disintegrare se vorrai passare oltre.

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

SPHERE

Siamo ormai nel 2098 e tutto l'Universo vive in pace, perché da moltissimo tempo tutte le popolazioni si sono riappacificate sotto la guida del "Grande Governo". Non solo, per l'avanzae della tecnologia la maggior parte del lavoro produttivo e di mantenimento viene eseguito automaticamente da androidi e con processi meccanizzati, per cui l'uomo ha molto tempo libero a sua disposizione per gli svaghi. Ecco che sono stati creati numerosi giochi di gruppo o da giocare singolarmente per trascorrere il tempo senza annoiarsi. Uno dei più recenti è Sphere, dove ciascun giocatore possiede una pallina che spara proiettili con i quali deve eliminare le altre sfere che appaiono sulla griglia. Scopo del gioco è sopravvivere per il tempo stabilito dal computer, senza venire distrutti.

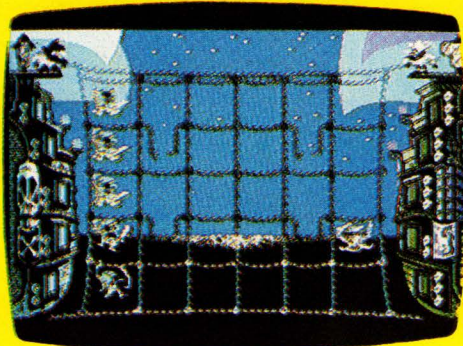
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DUELLO DEL FAR WEST

Nel selvaggio West due feroci pistoleri si sfidano in un duello all'ultimo sangue. Calati nei panni di uno di essi e sfida un amico o meglio un tuo nemico! Devi assolutamente premere il grilletto per primo e se ti è andata male, per difenderti dai colpi del tuo avversario, puoi sempre nasconderti dietro ad un provvidenziale cactus. Ricorda sempre che la tua colt ha 6 colpi in canna e che per ricaricarla rimarrai privo di difesa per un breve, ma forse fatale momento.

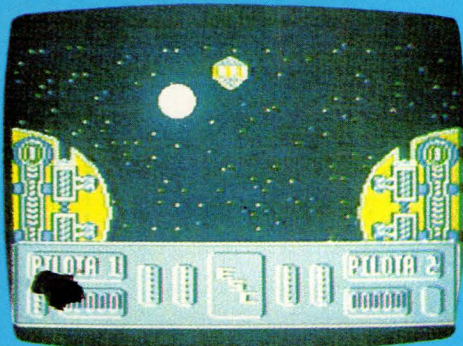
JOYSTICK PORTA 1 e 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita/ caricamento pistola
RESTORE	fine partita

ARREMBAGGIO

Senz'altro molti di Voi conosceranno molto bene il gioco degli scacchi o della dama e le varie versioni che sono state create per il CBM-64. Ma ecco un nuovo gioco tridimensionale, dove dei personaggi in movimento, dei pirati nella fattispecie, dovranno cercare d'andare all'arrembaggio della nave nemica. Dovrete innanzitutto scegliere il numero dei giocatori e la vostra posizione (destra/sinistra), poi selezionando i vari portelli decidere quanti e quali dei vostri pirati far entrare nei quadrati della rete. Usando la pistola sulla bussola per direzionare il vostro pirata, potrete muoverlo di un passo nelle varie posizioni, ma attenti se avete più di un pirata in gioco, si muoveranno tutti. Quando un pirata viene a trovarsi sopra ad un altro, quello che si trovava lì in precedenza soccombe. Ricorda che se un pirata riesce ad arrivare ad una botola della nave avversaria uccide tutti i nemici che si trovano al suo interno. Vince chi riesce ad eliminare tutti gli avversari.

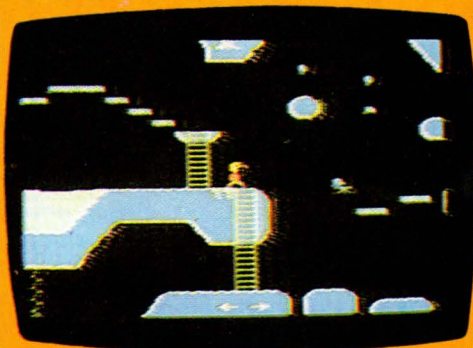
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

AROUND

La tua missione sul pianeta Saturno è stata giudicata altamente umanitaria. Su quell'inospitale pianeta infatti gli ultimi superstiti di Centauroidi, una razza in via di estinzione, si stanno spegnendo lentamente per mancanza di elementi vitali. Per portare soccorso a questi poveri esseri dovrai affrontare una serie di missioni successive che ti porteranno dopo esserti aperto un varco fra gli anelli esterni a colpi di bombe fotoniche, dapprima ad atterrare difficilmente sulla piattaforma esterna e poi a scendere al livello inferiore. Qui, dopo esserti costruito un ponte con uno degli alberi lasciati cadere dalla navetta aliena, dovrai raccogliere i cristalli di belinio che, dopo la raffinazione a bordo della tua stazione spaziale, serviranno per rigenerare i poveri Centauroidi. Riuscirai alla fine a ricondurli alla salvezza nella loro base sotterranea?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	aumenta potenza
FUOCO + JOY	motori
BASSO	bombe

JOIN BEEPY

La principessa Adalgisa è in età da marito e molti sono i pretendenti che aspirano alla sua mano, non solo per la sua bellezza ma per la ricchezza che la fanciulla si porta in dote. Per stabilire quindi che il futuro sposo sia fedele alla figlia e soprattutto sia capace di difenderla da ogni pericolo il Re Anastasio ha fatto nascondere le perle della collana a cui la principessa è più affezionata nella vecchia miniera sotterranea e i pretendenti dovranno superare le mille insidie e difficoltà ivi nascoste e riportare il prezioso monile ad Adalgisa. Anche tu vuoi tentare la sorte e ti sei avventurato fiducioso della tua abilità e forte del tuo amore per la bella principessa nelle viscere della terra. Fai del tuo meglio per ottenere la sua mano.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SUZUKY

Sono trascorsi appena vent'anni da quando Lee, il maestro di Kung Fu, annientò la malvagia gang di Ho Chi Lung, ma uno dei membri sopravvive: Yen Pei. Yen Pei si è nominato imperatore e con i suoi sette samurai ha esteso la sua malefica influenza su tutta la Cina. Il figlio di Lee si è messo in viaggio per incontrare il diabolico imperatore. Alla tecnica mortale del Kung Fu che ha appreso da suo padre, Chen Lee ha aggiunto una sua speciale tecnica basata sul potere del t^a di Oo-Long e sui bastoncini cinesi. Aiuta il giovane Chen Lee a usare il suo Kung Fu contro l'imperatore e ricorda che all'inizio avrai una sola vita ma, ottenuti 20.000 punti ne guadagnerai un'altra e a 50.000 punti te ne sarà aggiunta una terza. Inoltre se vincerai tre attaccanti riceverai una foglia di té e quando ne avrai 5 potrai berti una tazza di questa infusione rinvigorente; per usare invece il potere dei bastoncini, dovrai scovarli nel vaso Ming.

JOYSTICK PORTA 1

S	musica/effetti speciali
C =	bevi il té

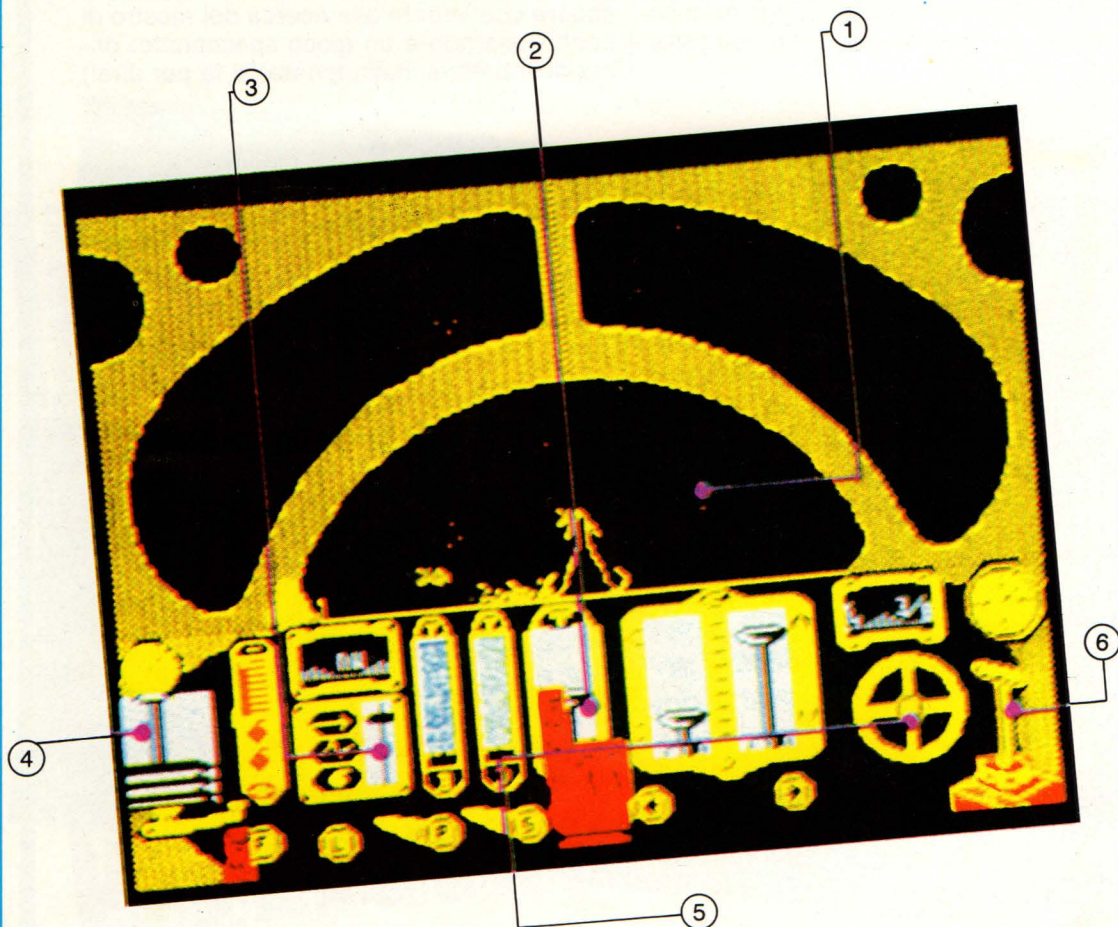
TERROR OF THE DEEP
ABISSI MISTERIOSI

Nelle scure profondità di Loch Ness. qualcosa si muove, e la popolazione locale mormora di strane creature che emergono dalle acque limacciose. Che ci sia qualche legame con gli oggetti luminosi e simili a meteore che di recente hanno solcato il cielo?
Per descrivere **Terror of the deep,** la Mirrorsoft ha coniato l'espressione ''simulazione avventurosa''- avventurosa perché darete la caccia a ciò che inquieta gli abitanti del fiordo, e simulazione perché fare ciò sarà complicato come nella vita reale.
Bé, non proprio vita reale... il gioco in realtà si richiama più che altro alla fantascienza di un secolo fa, quella di Conan Doyle e di H.G. Wells, e soprattutto di Giulio Verne. Come in **The Eidolon**, della Lucasfilm, per condurre le vostre indagini dovrete servirvi di un appa-

recchio vittoriano.
Un eccentrico ingenere scozzese ha costruito un rudimentale sottomarino in grado di esplorare le gelide acque del fiordo, ma proprio nel momento del bisogno egli passa a miglior vita e lascia a voi lo scomodo onore di collaudare il sottomarino.
Usando il cursore, sceglierete dove volete essere calati dalla vostra imbarcazione di superficie. Durante l'immersione, potrà esservi utile leggere le ultime parole dell'ingegnere, raccolte nel manuale ingiallito riprodotto nelle istruzioni: state attenti, perché contengono alcune indicazioni preziose.
Toccato il fondo, il primo problema sta nel fatto che non ci sono comodi cartelli indicatori che vi indirizzino al luogo degli strani fenomeni. Tra le righe del diario scoprirete però come raggiungere gli strani baccelli descritti dall'ingegnere.
Andateci subito, però, perché ciondolando in giro si corre il rischio di essere oggetto delle indesiderate attenzioni di certe bizzarre creature.
Mentre siete in esplorazione, i pesci vi passano accanto: potete osservarne il passaggio stando sulla vostra poltrona girevole a guardare dagli oblò del sommergibile- ma non sprecate troppo tempo facendo i turisti, ricordatevi che dovete generare corrente e ossigeno.
Potete virare di bordo, immergervi o risalire oppure scegliere le armi, in modo di essere sempre pronti ad eventuali incontri sgradevoli. Se cominciate a scarseggiare di carburante, batterie e arpioni, basta chiedere alla nave di calarvi i rifornimenti. Se poi non c'è traccia di mostri, tornate in superficie, spostatevi e provate in un altro punto.
Terrore of the deep è un bel gioco dalla grafica gradevole ed è ricco d'atmosfera, specie se lo si gioca in una stanza buia e senza distrazioni. Sulla facciata B della cassetta c'è anche una versione per gli utenti del 128, con una colonna sonora più ricca. Occorre però sapere che andare alla ricerca del mostro di Loch Ness non è un gioco spaccatutto: prima di imbattersi nella tenera (si fa per dire!)

bestiola bisogna brancolare a lungo nel buio, e per molti c'è il rischio di annoiarsi prima del momento fatale.
Forse la cosa sarebbe stata più appassionante se avesse comportato più rompicapo per individuare il mostro, ma così com'è piacerà soprattutto ai giocatori piú meditativi e in cerca di un'avventura decisamente originale. I fanatici dei giochi da bar invece preferiranno forse gettarlo nel dimenticatoio.

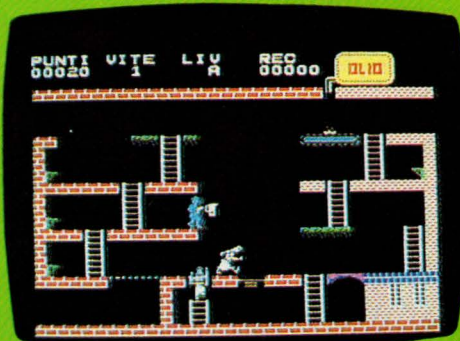
Cristina Barigazzi

1) Il display principale si apre su quattro direzione: questa è la prua, la direzione degli arpioni. Non tenete sempre accese le luci, poiché consumano un sacco di carburante.
2) Con questo comando potete regolare la zavorra per cambiare profondità, e poi c'è un controllo di inclinazione per mirare con gli arpioni. In questa parte ci sono anche i controlli della propulsione (compresa la retromarcia), e il timone, che va usato insieme alla bussola.
3) Per difendervi dalle creature degli abissi, disponete di tre tipi d'armi: gli arpioni sono utili a distanza ravvicinata, mentre le scosse elettriche distruggono le spore. Risparmiate le due bombe per i casi eccezionali- e cercate di sfuggire all'esplosione.
4) Una campana vi avvertirà quando rischierete di morire asfissiati: per rifornirvi d'aria, azionate questa pompa.
5) L'indicatore del carburante vi dirà quando sarete a corto della miscela d'alghe che produce la corrente. Girate velocemente questa manopola usando alternativamente i tasti "su" e "giú" per ricaricare.
6) Quando volete una consegna a domicilio, date il segnale acustico premendo questa manopola. Quando l'oggetto sarà disceso dalla superficie, ad acchiapparlo verrà fuori un magnete.

KAIKY WAY

La piccola Cloty, disperata per la perdita della sua piccola amica Teresina, ha saputo dallo gnomo Kaidù che la perfida Rosalinda ha imprigionato la sua compagna di giochi alla fine di Kaiky Way, la strada delle mille chiavi protetta da infidi tranelli e da perfidi morti guerrieri.
Con infinita pazienza e grande coraggio la ragazzina dovrà percorrere la difficiltosa strada fino all'obiettivo finale. Come unico aiuto il piccolo gnomo invierà il folletto Osvaldo, travestito da cucciolo, che una volta catturato, donerà a Cloty il beneficio di una vita.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa

SUSY

La disperazione di Bobby ha forse trovato una soluzione. Per conquistare il cuore e la mano della bella e vezzosa Susy parteciperà alle gare della fiera del Nord con la speranza di vincere il favoloso primo premio: una bellissima baita e un premio in denaro. Egli sa bene tuttavia di non essere l'unico ragazzo del villaggio ed avere adocchiato la bellissima ragazza, sensibile al fascino dei soldi, molto di più delle doti fisiche. In una serie di gare estenuanti Bobby dovrà quindi vedersela con agguerriti avversari e dovrà usare tutta l'abilità e la prontezza di riflessi a sua disposizione se vorrà diventare un milionario e conquistare il cuore della bella Susanna.

JOYSTICK PORTA 2

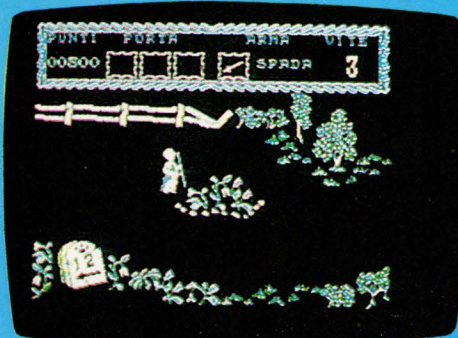
FUOCO	inizio gioco
F1	opzioni
F1	1/2 giocatori
F3	difficoltà
F5	musica on/off
F7	effetti on/off

BOMBER

L'aereo del Barone Rosso è stato conosciuto dal grande pubblico più per Snoopy, brachetto di simpatia enorme, che per le avventure tramandate dai libri di storia della Prima Guerra Mondiale. Però la sua abilità di volare per le compagne di Francia era ben conosciuta dagli avversari che non riuscivano mai a buttarlo giù per quanti sforzi mettessero e per quanti aerei nemici impegnassero nell'avventura. La sua mitragliatrice era implacabile così come le sue bombe (sgancio in picchiata e tocco del fire). Il problema era il tiro incrociato della contraerea e la pòca benzina.

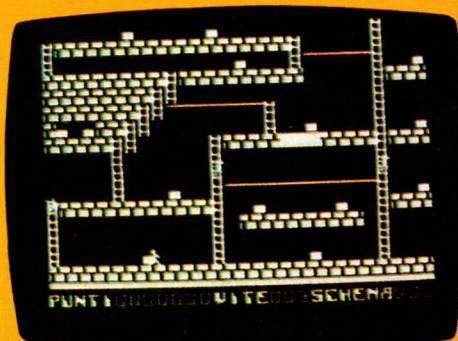
JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni
F3	scelta
F5	modifiche
F7	reset

DARK PATHS

La foresta di Nottinghamshire è infestata da ogni sorta di malefici: fantasmi, lupi mannari e vampiri, e mentre una volta era meta di gite per il divertimento di grandi e piccini, ora ciascuno evita di passarvi persino accanto. Stanco di questa situazione lo sceriffo del villaggio ha deciso di mettere rimedio alla cosa e si è avventurato per i sentieri impervi alla ricerca delle armi necessarie per sconfiggere il nemico. Durante il suo cammino troverà parecchi maligni, ma anche spade, scuri, mazze, croci da usare abilmente per liberare la foresta. Se troverà delle case potrà entrarvi e, una volta resone impotente il padrone, rifocillarsi a dovere. Riuscirà nel suo difficile compito

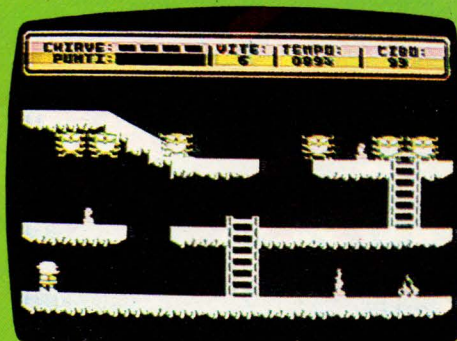
JOYSTICK PORTA 2

0	inizio gioco
1	tastiera
2	joystick
SPAZIO	fuoco
Q	sinistra
P	alto
W	destra
L	basso

TRAFUGATOR

Un messaggero arrivato all'alba aveva portaTO la notizia che le preziose statue egizie, rinvenute durante gli scavi di Giza erano state rubate dal folle collezionista Goldstar che le ha rinchiuse in blocchetti di grafite ben custoditi nella sala del suo folle museo. Per recuperare il prezioso tesoro e superare l'assidua vigilanza dei pericolosi guardiani del museo, il professor Jones decide di leggere i papiri di Set, in grado di conferirgli il potere della trasmutazione temporanea della materia. Forte di questa abilità egli dovrà recuperare l'intero bottino sviando le guardie con abili manovre e generando, grazie al suo potere imprevedibili trabocchetti nella pietra.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa sì/no
RESTORE	ricomincia

COMPOSITORE

Scopo del gioco è posizionare una serie di note musicali su di un pentagramma. Il numero ed il tipo di note (A = la, B = si, C = do, D = re, E = mi, F = fa, G = sol) viene scelto dal computer ad inizio partita (ovviamente varia a seconda del livello di difficoltà selezionato). Le note vengono prelevate e trasportate da una sfera che scorre verso il basso dello schermo, zona ove le note vengono custodite. Queste giacciono in contenitori che possono essere aperti azionando opportune leve poste lungo il tracciato della sfera (l'azionamento viene fatto passandoci sopra con un omino che voi comandate con il joystick). Inoltre passando sopra ad alcune protuberanze blu potete cambiare la sistemazione delle note nei contenitori (starà quindi a voi decidere la migliore strategia di gioco). Attenzione perché anche la sfera ha la possibilità di azionare tali leve rubandovi così note preziose. Importante: le note che dovete far prelevare alla sfera sono quelle lampeggianti ed ognuna di esse vale 100 punti. Se la sfera ne preleva una non lampeggiante sono punti che vanno al computer. Se riuscirete a far arrivare le note richieste sul pentagramma verrete premiati (oltre che nel punteggio) con l'ascolto di una piacevole musichetta.

JOYSTICK PORTA 1/2 NECESSARIO

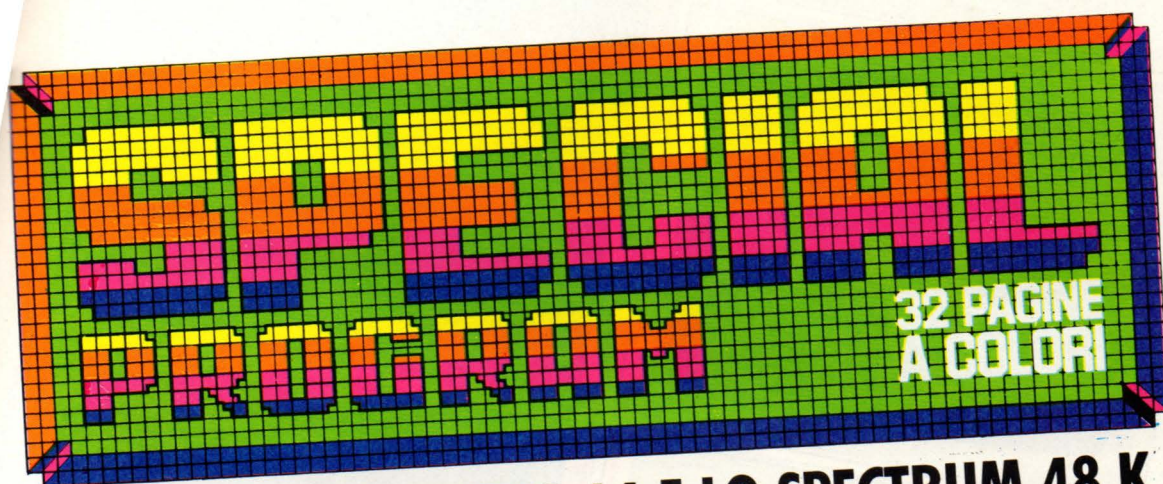
RESTORE	nuova partita
1 2 3 4	giocatore 1/livello difficoltà
5 6 7 8	giocatore 2/livello difficoltà

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL CBM 64

N. 26 - in edicola il 2 settembre

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 35 - in edicola il 12 settembre

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 32 - in edicola il 2 settembre

PIETÁ

L'imperatore è infuriato. Infatti l'unica e grande autostrada, vanto del suo paese è ormai intransitabile a causa del fatto che una miriade di scrocconi, trovando più comodo muoversi sul liscio asfalto, hanno invaso la sede stradale senza pagare alcun pedaggio. Per rimettere ordine a questo caos Boldo ha incaricato il severo Rompigrugno di intervenire senza pietà per dare una lezione agli scrocconi e liberare così a calci, pugni e testate l'arteria stradale. Nell'eseguire questo compito dovrai impegnarti al massimo, perché Boldo, severo come pochi, è impaziente di vedere realizzato il lavoro nel minor tempo possibile

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PRIVATE EYE

La giungla della città sta diventando sempre più aggressiva e pericolosa e soprattutto nelle grandi metropoli si stanno organizzando un numero sempre maggiore di bande di gangster, ma soprattutto di spostati che per ottenere soldi o solo per soddisfare strane manie seminano il panico tra i cittadini. Tu appartieni ad una squadra speciale della polizia che si occupa di scovare questi delinquenti salvaguardando l'incolumità degli onesti. In questa missione dovrai ritrovare la modella rapita da una banda di indemoniati e riportarla alla relativa sicurezza della tua auto. Ma soprattutto nella vecchia fabbrica dovrai mettere a frutto tutta la tua abilità per tenere in vita te e la tua protetta. Raccogli ovunque le armi che ti saranno necessarie nella tua impresa e soprattutto stai sempre molto in guardia.

JOYSTICK PORTA 2

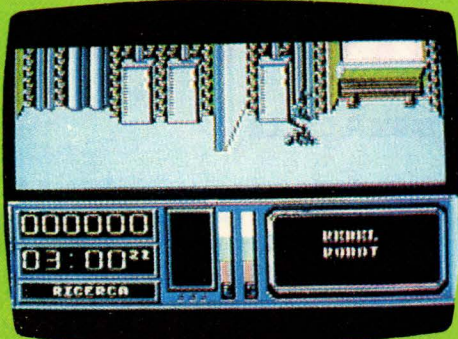
FUOCO	inizio gioco usa le armi
SPAZIO	lancia bombe a mano
F1/F7	scelta tipo armi
O	effetti
M	musica
RUN/STOP	fine

BLUE THUNDER

Ci troviamo in stato di allarme in previsione di una nuova guerra. I capi delle forze della difesa in vista del pericolo imminente hanno deciso di mettere alla prova i vari piloti dei vari elicotteri dell'aeronautica in vere e proprie missioni. A bordo del proprio elicottero ogni pilota dovrà sorvolare dei territori sui quali si trovano dei nemici che sparano da carri armati, da postazioni di artiglieria contraerea, difendendo le proprie postazioni, e il pilota dovrà cercare di abbattere naturalmente quanti più nemici gli riesce usando le armi a sua disposizione, dai connoncini con un tiro limitato in lunghezza o usando le bombe a neutroni, che distruggono tutto pur essendo limitate. Ogni tanto si trovano delle casse, segnate con una croce, con munizioni supplementari, che dovrà colpire per prendere. Terminata ogni missione, dovrà allinearsi per atterrare sulla sagoma e dopo aver fatto rifornimento ripartire.
Alla fine verrà scelto il pilota migliore di tutta l'aeronautica.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
SPAZIO	musica off
SPAZIO + M	musica on
SPAZIO	durante il gioco bomba

REBEL ROBOT

Un robot delle industrie Knight, a causa di un improvviso corto circuito è diventato cosciente, proprio come un uomo, e ora viene ricercato dalla sorveglianza della Knigh, perché essendo dotato di un laser potentissimo, non possa combinare guai. L'azione è divisa in due fasi: la prima consiste nello scappare dalla fabbrica, ma per fare ciò dovrai trovare l'hardware e il software necessari per attivare il laser e il meccanismo di salto e poi trovare il manuale che ti aiuterà a costruire il robot da richiamo nella 2ª parte. Dovrai essere abile nel cercare e manipolare i vari oggetti usando le varie opzioni ricerca utilizza. Ma attento potrai portare solo 4 oggetti alla volta. Quando sarai finalmente all'esterno, comincia la vera sfida, infatti inseguito dalle forze di sicurezza e da altri robot tuoi simili ti rimarrà come unica possibilità di cotruire un robot richiamo che possa essere distrutto al tuo posto. Le guardie sono mortali, ma proprio a causa della tua nuova coscienza umana, potrai solo stordirle. Se riuscirai a trovare il furgone, dove preparare il tuo sosia prima che l'elicottero della sicurezza arrivi, forse potrai riuscire nel tuo intento.

JOYSTICK PORTA 2

F1	parte 1
F3	parte 2
F5	riparte
F7	pausa
FUOCO	cambia stato
SPAZIO	inizio gioco

CORRERE IN MOTO

SUPER CYCLE

Ancora una gara di velocità dalla Epyx, che in passato ci ha già dato **Pitstop** e il brillante **Pitstop II**. Come grafica e meccanica di gioco, **Super Cycle** non fa certo gridare al miracolo ma è molto gradevole- malgrado il fatto che chi ne ha la versione in cassetta deve continuare a riavvolgere il nastro per dare inizio a una nuova partita.
Una volta caricato il codice principale, vi viene chiesto di scegliere uno dei tre livelli di difficoltà. Tale scelta influirà sul tempo massimo in cui si deve terminare la gara nonché sull'entità della vostra sbandata in curva. Impostando il livello più basso, i motociclisti controllati dal computer sono meno aggressivi.
Il cruscotto della moto è semplice, e comprende tachimetro, contagiri e una colonna di spie che indicano la marcia che è inserita. Il controllo è tramite tastiera o joystick.
In curva, la vostra 750 si inclinerà finché vi troverete col ginocchio che quasi gratta l'asfalto, e se andate troppo forte comincerete a sbandare verso l'esterno della curva: attenti quindi quando cercate di superare un avversario in curva.
Ad ogni giro la pista si arricchisce di sempre nuove insidie come lavori in corso, chiazze d'olio e di ghiaccio e curve più strette. Cambiano anche gli sfondi, che possono variare dalla città alla campagna, dal deserto a Cape Canaveral. In aluni casi, si gareggia di notte.
Nel complesso, **Super Cycle** è ben programmato, la pista scrolla bene, l'animazione e gli sprite sono soddisfacenti e soprattutto è molto divertente. Se volete un gioco motociclistico senza fronzoli ma ricco d'azione, avete trovato ciò che fa per voi.

▲ 500cc GRAN

▲ SUPER CYCLE

▲ TT RACER